论电影摄影的角色化特征

艾 冰

一 电影摄影——“看”的行为

任何一个艺术门类的规律都首先取决于它的媒介材料。媒介材料与生俱来的局限性和可能性，是各种艺术赖以产生和发展起来的物质基础。

众所周知，摄影术发明者们的最初动机并非是想创造一种新的艺术形式。在梅里爱之前，不论是爱迪生、卢米埃尔或者格林，都只不过是想设计出一种能够记录客观世界的连续运动现象的机器而已。摄影术这个科学技术的产物，在当时仅仅是作为一种记录连续运动的玩具而问世的。因此，从这一点来看，纪录性是电影摄影自然而然的媒介特性。并且这种纪录性所表现出来的特征是：直接性，精确性，连贯性。

但对摄影术的认识和运用如果仅限于此的话，那它就和纸张、画布没有什么分别，仅仅是一个具有传播学意义的媒介。也正是因为这个原因，甚至连卢米埃尔本人也曾一度认为摄影术是一项没有前途的发明。但是，梅里爱的“舞台记录”很快地就改变了他的这一看法。

1.用观察的方式来摄影

与卢米埃尔只看到了摄影术的纪录性所不同，梅里爱似乎更感兴趣的是这一纪录性的表现力。在梅里爱眼中，摄影术似乎自一开始就意示着一门艺术。在其“舞台记录”作品中，梅里爱不仅为这一纪录性媒介找到了它最具表现力的内容——舞台演出，同时他还有意地在这一记录过程中暗示出了某种“看的方式”，即“乐队指挥”的观看方式。如果用我们今天对摄影造型手段的认识，来考察这一“乐队指挥看的方式”，就会发现它是由三个摄影造型元素构成：一、景别——全景；二、角度——平角度；三、透视——常态透视。我认为，梅里爱依据人对空间的最佳视觉经验，来为所记录的内容赋予了某种最适合的“看的方式”，他的这种做法是对摄影术纪录性表现力所进行的最初的探索（即使是本能的），因而也就从此标志着摄影术作为一种艺术表现手段的诞生。

几乎就是在这同一时期，不同国家的许多位电影先驱们，也不约而同地以各种“看的方式”，探索发现了一些我们今天早就习以为常的摄影表现方式。譬如，1895 年后，卢米埃尔手下的一位摄影师，在将摄影机放在威尼斯的一艘小船上拍摄时，无意中发现了移动镜头；被萨杜尔称为“英国学派”代表人物的 G-A·史密斯，曾在 1900 年拍摄的一部分影片中，通过表现人们用放大镜或望远镜观看的方式，已经可以相当自由地在同一场景中从全景转为特写，以至于电影语言即使发展到今天，长焦摄影镜头仍然摆脱不了这种通过“望远镜”来窥视的暗喻（比如希区柯克的《后窗》和侯孝贤的《千禧曼波》）。

由此可以看出，前人对摄影术纪录性的艺术表现力的探索，正是从认识到它的仿生特征开始的，即摹拟人眼的视觉感官经验。因为摄影影像与人眼的视觉感受有着不可否认的相似之处，即成像、运动、透视。而这也正是人们把二维荧幕上出现的影像理解为空间的原因，

VISIT…

也是人们在第一次观看《火车进站》而吓得四散奔逃的原因。

2.用摄影的方式来观察

正如牛顿发现七色光谱而直接导致印象派绘画的产生一样，现代心理物理学对视觉心理的研究成果，也为拓展电影摄影艺术的表现范围和表现形式提供了许多认识上的依据。所谓心理物理学，是对物体的物理特征与观看者心理反应之间的关系进行科学研究的一门学科。

通过现代心理物理学可以知道，我们的双眼记录信息的过程与摄影过程很不一样，并非只是与外在刺激一一对应的摄影式的机械的过程。视觉观察过程不仅仅局限于视觉感官层面，它同时还有视觉心理的知觉解释层面，它涉及记忆和想像。人们通过视觉系统对世界的感知正是在这两方面的交互作用下才获得的。因此可以说，双眼是大脑的延伸。比如我们经常会只对大脑感兴趣的东西加以注视，而对视野之内其它东西却视而不见。认识到这一点，对电影摄影的艺术创作是非常重要的。因为如果从视觉刺激——视觉反映，这个视觉信息处理模式的角度来考察电影摄影的仿生过程的话，电影摄影师就是利用输出反映的手段，通过电影影像将他们的视觉（心理）影像表现出来。因此，电影摄影创作不仅模仿人的视觉感官，对人的视觉心理进行模仿也同样是电影摄影的另一个重要的创作手段，同时也是观众理解和接受摄影影像的重要依据。

由此我认为，电影摄影的艺术本质是以某种“看的方式”来塑造幻觉的银幕空间形象。这是由摄影术的媒介特性所决定的。在这一过程中，电影摄影的艺术本质所表现出的艺术特征是（1）仿生性（2）幻觉性（3）叙述性。

二 角色化电影摄影
——“怎样看”的行为

文学叙事中的视点与电影摄影的艺术本质——“看的行为”之间具有同源性，同时也为电影叙事与文学叙事之间带来了一个天然的契合点。因此有人说，电影史上的第一件大事无疑就是确认了影像在和某一方的注视同位后的叙事潜力。电影在这一历史时刻首先意识到的是：把在不同地点看到的内容连接起来就能产生一种有序的发展、一种叙事。其中最早的例子就是格里菲斯在拍摄《爱诺克·阿登》（1911年）时，就开始尝试把一个景观和一种注视之间、一种注视和一个人物之间的关系表现出来。电影懂得了连接“看的行为”能形成一个叙事性的视点。至此，电影摄影的艺术表现力也开始由一种仿生形式和一种叙事形式重叠构成，即模仿与叙事的叠加。因而电影的叙事过程也就是将各种“看的方式”进行结构化的过程。

叙述者与故事的关系是叙事文学中最本质的关系，但这种关系又是异常复杂的。小说家詹姆斯曾略带夸张地说：“讲述一个故事至少有五百万种方式。”每一种讲述方式都会在读者身上唤起独特的阅读反应和情感效果，因此讲述方式直接决定着这种效果能否得到表现。在叙事学中，从不同观察点位置出发而产生的叙事角度，也称叙事视点。叙事视点是指叙述者与其所讲述的故事之间的关系。叙事视点涉及叙述人称、时空机制等方面，本质上属于叙事形式的范畴。

1.角色与角色化

普洛普（Vladimir Propp）于1928年出版的《民间故事形态学》试图抽离出民间故事中的共性，建议采用比较抽象的概念作为科学分类的标准。这种概念一是“角色”（role），如主角、坏人、助手；二是“功能”（function），如报偿、使命、考验。按照他的看法，同一角色可由（譬如说）一只青蛙或一个老人来扮演，于是某一人物（character）在情节里的参与方式便得以确定。从理论概念上讲，“角色”和“人物”要有所区别，“角色”单纯为情节服务，而“人物”则有其独立的人格和艺术价值。因此，“角色”它首先是个叙事学概念，它是事件的参与者，是行动的发起者和执行者。格

雷马斯干脆就不将它们称为角色，而称之为“行动素”。把这个概念反过来，叙事中事件的任何参与者，任何有意识的行动的发起者、执行者，也都可以称作角色。而叙事者在叙事文本中既是事件的发起者，实际上也是事件中行为的执行者和参与者，并通过在不同的“行动素”之间的切换，来完成叙事作品的多视点讲述。因此，叙事者本质上同样是一个在叙事过程需要不停扮演的角色。正如沃尔夫冈·凯瑟所说：“叙事人实际上是一个由作者蜕变而成的虚构角色。”

在西方叙事学中，亚里士多德的《诗学》是为它铺下的第一块基石。亚氏基于“艺术模仿自然”的艺术起源说，在书中认为，历史故事如果被讲述出来（diegesis），所得作品是叙事文；历史故事如果被角色表演出来（mimesis，即模仿），所得作品便是戏剧；当然叙事文学作品也可以置入模仿因素，如人物的独白或对话。

那么，在电影叙事中，电影摄影通过模仿角色“看的行为”来结构故事的过程，事实上也就是一种表演。并在表演故事的同时，电影摄影艺术就已经是一种角色化的艺术了。至此我认为，角色的定义在电影叙事中，可以进一步明确为，角色是事件的最准确的视觉储存。

按照叙事者发起和参与叙事的不同功能和行为，叙事者角色通常以叙事人称的形式予以标示，分为第一、第二、第三人称，即“我”、“你”、“他”。叙事者的这三种人称角色，在叙事中各具功能和局限：最常用的是第三人称角色，它可以使叙事者全知全能，使叙事充满说服力和可信性；第一人称角色能使叙事者介入故事，甚至变成故事中的人物，不仅能写出“我”的所见所闻，还能写出“我”所思所感，但叙事视野受到局限，而非全知全能；第二人称角色的出现，是为了有意打破银幕幻觉时空的完整性，通过唤醒观众的自我意识，把观众从电影的叙事时空中“间离”出去，使观众从被动的认同前两种叙事者角色对目击事件的描述，转变到积极主动的形成自己对“目击”事件的看法。比如影片《昨天》中，最后用一个穿帮的拉镜头，打破了观众对影片完整的幻觉体验。

2.电影摄影创作的角色化特征

剧作为叙事提供角色，叙事在角色的行为中展开。摄影师表演“角色之所看”，即为电影摄影在创作中所表现出的角色化特征。也就是说，摄影师根据剧中人物性格在外部环境中的情感体验，以及自己以叙事人身份，在电影叙事中的情感体验来对摄影造型手段做出选择。而且，这个角色化的过程也就是摄影师“入戏”的过程，同时也是摄影师对电影剧作进行二度创作过程。这其中的创作性体现为，不同的摄影师会对角色有不同的理解，因而也就会为角色“表演”出不同的看的方式。

比如穆德远老师在谈到他拍摄《青春祭》时就说到：“我在家里想镜头怎么分，各场戏怎么处理，演员怎么调度自然，我自己在屋里边走位置就边想这个演员会怎么表演，身子怎么动才合适，我这么给一景别合适不合适，他的表演状态应该是什么样的，什么样是最好的。”当穆老师谈到自己拍摄的另一部影片《追梦人》时，他甚至还格外强调了人物台词对掌机人的重要性：“我让助理拍了一个镜头后，问他哪句台词有问题，他说不知道，他不记台词，只注意拍画面，那哪行啊！所有的台词我都得记住，所以知道哪句台词镜头应当到哪？演员大概有多少台词，台词快慢程度怎么样，摄影机应该如何运动，你这个镜头拖还是不拖，这些你都必须有标准。”

由此可见，在角色化的电影摄影创作中，摄影师对于每部电影的戏剧情节而言，都是一个参与表演者。而演员的表演无论是职业的或是非职业的，都只是电影表演中的一个元素。有摄影机运动、机位、气氛、景别以及剪辑参与的表演才是真正的电影表演。因而观众最终在银幕上看到的表演，事实上是演员和摄影师共同演出的一次表演，而这也正是电影与舞台剧的区别所在。

万方数据

三 电影摄影角色化特征的造型手段

1.光色造型

光色造型包括两方面的内容：色彩和明暗。具体体现为对不同色彩之间谱系关系的配置，以及对光影明暗比例、结构的设计与控制。

空间内特定的光色结构决定了人们对空间的认识和感受。很难想像在伸手不见五指的地方人们能有什么明确的空间感受。摄影师就是通过对光色布局和明暗结构的控制来为观众虚构电影空间的。

电影空间的不同风格的光影特征，取决于不同层次的叙事者角色，这不仅为故事营造出不同的叙事情境，同时还暗含了角色所要表达的主旨。比如《罗生门》里所表现的“阳光下的罪恶”。三个主要人物分别讲述的故事经过虽然大相径庭，但故事发生的光影气氛却惊人的一致，即都是在森林里一个阳光明媚、微风和煦的午后。直射的阳光透过繁密的枝叶，在人物身上投下支离破碎的光影，不时的微风拂过，人物身上的斑影明灭不定。在这个光影破碎烦乱、明暗反差强烈的环境气氛中，每个人所讲述的打斗场面都显的不仅笨拙，而且狼狈不堪。这显然是由摄影师在电影叙事中超然的第三人称角色位置所决定的。而当这种角色出现在《巴黎最后的探戈》中时，整个影片就弥漫在扑朔迷离的黄色中，因为这是斯托拉罗对热情、欲望和疯狂的象征性的理解。正如他本人所说：“对我而言，以光线书写，是在某种意义上表达我自己内心的想法。我试着以我的感觉、我的结构、我的文化背景来表达真正的我。试着透过光线来叙述电影的故事，试着创作出和故事线平行的叙述方式。因此透过光影和色彩，观众能够有意识或下意识地感觉到、了解到故事在说些什么。”

以第一人称角色对影片进行整体光色布局的影片多为自转体叙事。其中典型的例子是波兰导演罗曼·波兰斯基执导的影片《钢琴家》。该片根据波兰钢琴家瓦拉迪斯罗·斯皮曼的自传体小说《钢琴家》（原名《死亡的城市》）改编而成。因此这部电影的叙事完全以斯皮曼的个人视点展开，而所有不是钢琴家亲身所经历的内容，片中都一概没有直接用镜头叙述。比如对钢琴家的亲人在集中营的下落，影片里并没有交待，只是钢琴家从别人口中得知火车的去向。另外片中对那些革命党的塑造，也是通过斯皮曼的视角去体现的。因此，该片的整体的光色布局也自然以斯皮曼的角色特征为依据，并随叙事的发展变化而变化。首先，斯皮曼作为一个音乐艺术家，他的内心充满真善美，但在战争面前，他却显得那么的软弱和无力。因此该片的光质以散射光为主，明暗层次轻柔而细腻。并且影像色彩，也被处理成同类二战题材影片中少有的艳丽和充满诗意色彩。此外，随着斯皮曼的命运在战争中一波三折，影片的主题色调也出现冷暖交替变换。一开始当斯皮曼还与全家人唇齿相依的时候，影片的基色以暖黄色为主。甚至当全家在将被遣送的火车站分享一小块糖时，画面呈现出的色调仍是暖黄的。因为虽然当时环境是艰难的，但是家庭的温馨仍旧，画面的暖色氛围契合了斯皮曼当时的仍然能与家人团聚的温暖心情。其后斯皮曼逃脱了集中营屠杀的命运，但是必须不停地想方设法躲避纳粹的迫害。电影在讲述他这段经历时基色就变成了以冷色为主。此时，斯皮曼孤独的、几尽绝望的心境突显在幽冷的画面之中。直至斯皮曼在那个德国军官面前再一次弹起钢琴，当弹到忘我的境地时，幽蓝的画面刹那间在斯皮曼身上出现一道温暖灿烂的阳光。当斯皮曼获救，在电台和音乐会上演奏时，画面色调才转变成偏黄色，以配合和平的氛围。

在塑造电影人物方面，人物光是摄影师配合演员表演的重要角色化手段之一，并在情节推进中随着人物性格、心理的变化而变化。这样的手法甚至在格里菲斯的影片中就已经出现，在《皮帕行》中，通过实验遮片和复杂的照明，用一种黎明的柔光效果，来传达女主人公的脸庞所应表现的天使般的向往。以及在他同年拍摄的《醉汉自新》（1905年）中，格里菲斯通

万方数据

过使用局部照明，把角色门的家庭幸福笼罩在炉火的光效之中。

2.光学造型

光学造型的目的，是为了营造不同的、幻觉的空间透视感。透视效果只与人们在空间中的观看位置有关，而与焦距无关。这就是为什么变焦推拉镜头无法改变空间透视关系的原因所在。但这需要有一个前提，那就是观众必须在与镜头拍摄时所处的同一位置来观看影像。对于直接印片，这个位置距摄影影像的距离约等于镜头的焦距。也就是说，从 35mm 的距离观看由 35mm 镜头拍摄的影像，和从 135mm 的距离观看由 135mm 镜头拍摄的影像，所得到的透视感觉是一样的。对于放大的影像，这个距离则是镜头焦距乘以放大倍数。在电影院中，由于观众只能从固定的位置来看电影，于是不同焦距的镜头就开始产生了不同的透视变化，而这种透视变化带来的直接视觉心理效果就是，在感觉上改变观众与银幕空间之间的位置关系，以及对人物动作的表现。比如在《堕落天使》中大量出现的广角镜头下的人物特写，就会让观众产生一种与人物之间脸贴着脸的逼迫感。在侯孝贤的影片《千禧曼波》中，几乎通篇使用的都是中长焦镜头。这样空间就被缩小，细节反而被放大。这种“放大镜”式的观看，使得《电影笔记》的评论家 PatriceBlouin 感叹“片中对女主人公 Vicky 的检视既是恋爱行为，也是警察行为。Vicky 是这个巨大的检视装置中唯一的囚犯。”这些都可以视为摄影师在第三人称角色位置上，对人物所表演出的一种态度关系。另外，摄影师同样利用不同透视关系的造型特点，在第一人称角色位置表现人物的动作和人物心理。一个著名的例子就是《毕业生》中，用长焦镜头表现男主人公一路奔向教堂去迎娶女友时，恨不得一步迈进教堂的焦急心理。

3.运动造型

电影时间是在电影的运动造型中体现出来的，运动是目的，运动意味着变化。时间只有在电影影像的运动过程中，才开始变的“有声有色”。正像《疾走罗拉》的开场白那样，“电影只进行 90 分钟，剩下的都是理论了!”

电影摄影的运动方式分为内部运动（画框内的元素的运动）、外部运动（摄影机的运动），以及拍摄频率的运动（升格和降格）。但无论哪一种运动方式，它都是和人眼相适应的，都是围绕着主体对银幕空间的感知作用的一种表象，即摄影机的看遭到否认，取而代之的是观众在与叙事角色的视野完全认同后，转为自己的亲眼目睹，从而创造一个令人信服的世界，摄影师作为叙事者的替身可以在其中进行逼真的表演。比如在影片《俄罗斯方舟》中的镜头运动就完全是在表演第一人称叙事人物的视觉形态，虽然影片中自始至终没有出现叙事人物的画面形象，但影片以画外音的方式出现人物的声音形象，观众在认同了这个声音形象后，就随叙事人物和那个意大利外交官一路攀谈着走过了俄罗斯帝国的历史文化长廊。另外，在《鬼眼》的第一场戏中，当布鲁丝极力回忆眼前那个枪击自己的凶手，是自己以前的哪个病人时，用一个左右横移的对切来外化布鲁丝这个角色的“左思右想”的心理过程，直到他想到时，镜头突然定住。在这个过程中，摄影师同样是在运用运动镜头来配合叙事人物，进行第一人称角色的表演。

以第三人称角色来决定镜头运动形态的典型片例当属《大象》。平静的长镜头执着地尾随每个主要人物，好象是一次追踪报道。摄影师所扮演的第三人称角色似乎在努力以一种真实的触感，来带领观众目睹孩子们的生活，但观众最终却在镜头的带领下，迷失在了现象的丛林里。而这也正是影片的主旨所在——所谓的“全知”，事实上都是盲人摸象。

至于升格、降格的拍摄手法，则是摄影师外化视觉心理的另一种表演手段。比如小马哥身穿黑色风衣，迎风慢动作出场，就是第三人称叙事角色对该人物所表现出的一种仪式化的心理崇拜。而摄影师进行第一人称角色表演的例子，比如在《阳光灿烂的日子》中，马小军

第一次遇到米兰，并悄悄地跟在马兰后面走时，顾长卫用升到36格的方式拍摄马小军看到米兰扭动的腰肢，这样虽然在视觉上不明显，但观众心理感觉会很不一样，会有一种不真实的和心生荡漾的感觉。而降格手法出现在《重庆森林》中时，川流不息的人群和平静地喝着咖啡的梁朝伟形成鲜明的对比，以新奇的视觉形象的表现出主人公内心的落寞与固执。这正合了清代戏剧理论家李渔在《闲情偶寄》中的观点："欲代此一人立言，宜现代此人立心。若非梦往身游，何谓设身处地。"

4.景别

我们通过摄影机来看和用眼睛直接看的最大不同就是它为我们提供了一个强制性的规则的画框，从而产生了景别。约费指出："画框，标志着假定性世界的界限，这个世界要求以不同于现实世界的态度来对待它。"因此可以说，画框是电影艺术虚构的起点，同时也是电影影像角色化特征中颇有意义的一项。

无论画框有多大，它总是有边缘的。因此景别这一摄影造型元素至今也无法摆脱"注视的范围"这一宿命。尽管人们相继发现了景别的其它一些艺术特征，比如说是一种节奏，是一种叙事语气，或者说类似于戏剧舞台的上、下场门（演员入画意味着上场，出画意味着下场）等等，但都无一不是从"注视的范围"这个基础上衍生出来的。比如人一般的注意范围是中景，对熟人的注意范围是近景，当需要察言观色时，我们注意范围就是特写了，因而特写在电影摄影的角色化表演中往往具有很强的心理指向。全景相对特殊一点，因为观众对全景的接受是来源于对舞台的接受，而不是来自生活的体验，因而全景又称"梅里爱景别"。至于远景，表达则是一种"极目楚天舒"效果，它在视觉心理上有一种跳开感，因此很多影片都以升镜头升至远景结束，或者在影片的开头通过远景气氛来为接下来的故事"借物起兴"。如果把远、全、中、近、特，五种景别排列起来，可以发现他们角色化特征是由客观性向主观性依次增强，由旁观的第三人称叙事者角色向第一人称的人物内心逐层递进地靠拢。

四 结论

电影摄影的角色化是电影叙事视点的形象化，而视点使角色化的摄影造型具有叙事功能，二者是电影叙事中同一问题的两个方面，摄影师的创造性正是在这二者的辨证统一关系中体现出来的。因为，摄影师利用手中的媒介造型手段，从叙事者不同的角色功能出发，为观众提供一个透视行动和事件的独特角度。米特里把电影中这种角色视点的变化归功于格里菲斯，认为"他在拍摄主人公时，采用依次不同的视点，或远或近，或正面或侧面，使观众进入情节，置身于人物之间，处于情节空间之中。当观众从不同视点把握事物时，他对事物的感知确实近于他身居其中的感觉。因此，空间真实感成为被体验的事实。"在米特里的论述中可以看出一个很重要的命题，即电影幻觉空间的真实感不只是由单纯的摄影造型带来的，更重要的是依赖于镜头视点变化，也就是摄影师的角色特征的变化而造成的。而观众也正是在不停的角色特征变化中忘记了自我，进而顺利的被缝合到影片的幻觉世界之中。

（艾冰，北京电影学院摄影系2002级在职研究生。）

论电影摄影的角色化特征

万方数据 WANFANG DATA 文献链接

作者： 艾冰， Ai Bing
作者单位： 北京电影学院摄影系
刊名： 北京电影学院学报 PKU CSSCI
英文刊名： JOURNAL OF BEIJING FILM ACADEMY
年，卷(期)： 2005，(5)
引用次数： 0次

本文链接：http://d.g.wanfangdata.com.cn/Periodical_bjdyxyxb200505009.aspx

下载时间：2010年5月11日